

Kehittämistyön tueksi työtapoja/menetelmiä

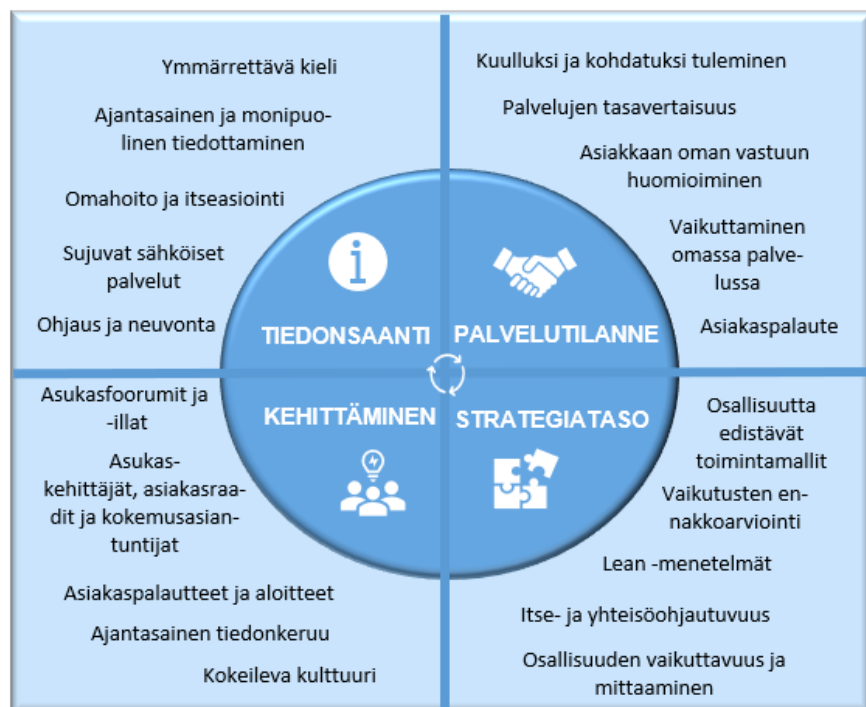
Tutustu ja tilaa tukea LaaS-palvelun kautta:
<https://keusote.laas.fi/>

Lean – mm. SMART-tavoitelomake, systemaattinen ongelmanratkaisu (A3)

Dialogiset verkostopalaverit – tukea dialogisuuden edistämiseen

Asukaskehittäjätoiminta – asukkaat mukaan palvelujen kehittämiseen

Kulttuuriagentit – tukea itse- ja yhteisöohjautuvuuteen



Osallisuusohjelma 2020-2025
Integraatio- ja muutostointi, ulkoinen integraatio

O. Sallisen osallisuushyrrä

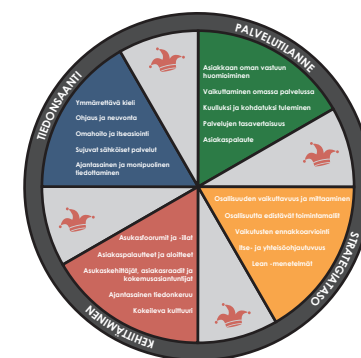
Hyvät osallisuuspelin pelaajat. Kiitos, että olette pelaamassa käsillänne olevaa peliä. Minä olen O. Sallinen, tiedonjanoisin osallisuuden toteutumisen tarkkailija Keski-Uudeltamaalta.

Tämän pelin tavoitteena on tuoda tietoonne Keski-Uudenmaan sote -kuntayhtymän osallisuusohjelmaa. Peli auttaa teitä tarkastelemaan osallisuuden toteutumista toiminnassanne ja pohtimaan sen edistämistä.

Toivon, että pelin avulla osallisuuden toteutuminen edistyy kaikkien toimijoiden kesken useilla eri alueilla.

Antoisia hetkiä pelin ja osallisuuden parissa!

*"Oon O. Sallinen
ja sitä salli en
etten ois osallinen,
mut sen kyllä sallinen,
että te minut sallien
saan olla osallinen"*



Ystävällisin terveisin:
O. Sallinen

Peliohjeistus

Kun keskustele

- Kuuntele, ja anna kaikille mahdollisuus kertoa omat ajatukset keskeytyksellä ja supinoilla.
- Liity toisen puheeseen ja liitä omat ajatuksesi esiin tulleisiin seikkoihin. Puhu arkikieltä.
- Kerro omista kokemuksista, puhu omasta näkökulmasta ja kerro mitkä seikat ovat vaikuttaneet näkemyksiisi.
- Puhuttele muita suoraan, kysy suoraan heidän näkemyksistä.
- Ole läsnä, kunnioita ja vaali luottamuksen ilmapiiriä.
- Työstä ristiriitoja, etsi ja kokoa tavoittelee turvallista ilmapiiriä käsitellä mahdollisia ristiriitoja.

Erätauko dialogin keskusteluohjeita mukaillen.

Pelinjohtajan rooli



Pelinjohtajuus on kiertävä; pyöräytysvuorossa oleva toimii pelinjohtajana.

Pelinjohtaja

- Huolehtii, että kaikilla on mahdollisuus osallistua keskusteluun ja pysytään aiheessa.
- Huolehtii ajankäytöstä.
- Toimii kirjaaajana.

Pelinkulku

Pelaamalla on tarkoitus löytää osallisuuden keskeiset kehittämiskohdat ja saada sovittua miten ja milloin kehittämistyö aloitetaan ja ketkä siitä vastaavat.

Aseta kortit teemojen mukaisesti pelilaudalle tekstipuoli alaspäin. Pelinjohtaja huolehtii keskustelun kulusta. Osoitinta pyöräyttämällä valikoituu nelikentästä keskusteltava teema ja siihen liittyvä aihe. Keskustelkaa lyhyesti onko aihe sellainen, joka koskettaa toimintaanne ja hyödyntääkö siitä käytävä keskustelu teitä. Jos aihe ei kosketa toimintaanne pyöräytetään uudestaan.

Keskustelun ja kirjaamisen tueksi käyttäkää valmiita kirjauspohjia.

1. Lähtötilanne

- Mitä teema teille tarkoittaa?
- Miten se näkyy ja toteutuu toiminnassanne?
- Millaisia esteitä teemaan toteutumiseen liittyy?

2. Kehittämisehdotukset

- Miten toimimalla voisimme edistää osallisuutta tässä asiassa vielä paremmin?

3. Miten toimimme

- Sovitaan miten ja koska kehittämistoiminta aloitetaan.
- Kuka vastaa kehittämisestä ja keitä tulee pyytää mukaan.

Sovitaan, mitä työtapoja / menetelmiä käytetään kehittämistyön tukena.